

Plan warsztatów

	sesja 1 sobota, 10:00 - 10:45	sesja 2 sobota, 10:50 - 11:35	sesja 3 sobota, 11:40 - 12:25	sesja 4 sobota, 12:55 - 13:40	sesja 5 sobota, 13:45 - 14:30
Warsztat 1	Sztuczna inteligencja w klasie – jak ułatwia ocenianie i naukę? - Anna Grzybowska, OEIIZK Sala 205	Sprzęt z KPO pod kontrolą. Jak ogarnąć dziesiątki, a nawet setki laptopów dzięki Microsoft Intune? - Łukasz Witt, Marcin Mordas Sala 205	Microsoft Intune w praktyce dla szkolnych administratorów komputerów (również z KPO) - Łukasz Witt, Marcin Mordas Sala 205	Canva w projektach uczniowskich: od pomysłu do prezentacji cz. 1 - Beata Chodacka Sala 205	Canva w projektach uczniowskich: od pomysłu do prezentacji cz. 2 - Beata Chodacka Sala 205
Warsztat 2	Jak wprowadzić zajęcia z AI zgodnie z podstawą programową 2026 – Canva AI - Grażyna Koba, Katarzyna Koba-Gołaszewska – MIGRA Sala 105	Od promptu do statuetki: AI i druk 3D w służbie szkolnego wizerunku - Krzysztof Fortuna, Migra Sala 105	Od pomysłu do modelu – kreatywne projektowanie wektorowe i trójwymiarowe w Tinkercadzie - Grażyna Koba, Katarzyna Koba-Gołaszewska – MIGRA Sala 105	Od promptu do statuetki: AI i druk 3D w służbie szkolnego wizerunku - Krzysztof Fortuna, Migra Sala 105	Jak wprowadzić zajęcia z AI zgodnie z podstawą programową 2026 – Canva AI - Grażyna Koba, Katarzyna Koba-Gołaszewska – MIGRA Sala 105
Warsztat 3	Laptopy przeglądarkowe - jak rozpocząć pracę i zintegrować je w szkole? - Robert Celuch Sala 14	Laptopy przeglądarkowe - jak rozpocząć pracę i zintegrować je w szkole? - Robert Celuch Sala 14	Personalizacja z AI: Jak Dotrzeć do Każdego Ucznia w Klasie - Wojtek Wątor Sala 14	Planowanie Lekcji z AI: Od Pustej Karty do Gotowego Scenariusza - Wojtek Wątor Sala 14	Lekcja z WOW-efektem: AI jako Partner w Klasie - Wojtek Wątor Sala 14
Warsztat 4	Rozwiązania Google AI w procesie edukacyjnym - Maciej Kilanowski Sala 204	Sztuczna inteligencja dla każdego nauczyciela w Canva Education cz. 1 - Agnieszka Halicka Sala 204	Sztuczna inteligencja dla każdego nauczyciela w Canva Education cz. 2 - Agnieszka Halicka Sala 204	Lumio w praktyce – jak projektować lekcje, które aktywizują uczniów? - Milena Wojciechowska Sala 204	Lumio i Canva – para idealna - Magdalena Krupińska Sala 204
Warsztat 5	Snucie (nie tylko) cyfrowych opowieści. Część 1 – filozofia - J.S. Wierzbicki, M.T. Grześlak Sala 213	Snucie (nie tylko) cyfrowych opowieści. Część 2 – narzędzia (nie tylko) AI - J.S. Wierzbicki, M.T. Grześlak Sala 213	AI wspomaga pracę i naukę - Janusz S. Wierzbicki, Michał T. Grześlak Sala 213	Python i AI – tworzymy opowieści - Agnieszka Borowiecka Sala 213	Zabawy z liczbami w Pythonie - Agnieszka Borowiecka Sala 213
Warsztat 6	Zarządzanie zachowaniami uczniów w aktywnościach cyfrowych – aplikacja Klasa - P. Darnos, A. Kożuszek Sala 208	Generacja AI – strategie uczenia i oceniania w świecie z AI - A. Kożuszek, D. Skurzyński Sala 208	Projekt interdyscyplinarny – aplikacja Freeform - A. Kożuszek, D. Skurzyński Sala 208	Specjalne potrzeby w edukacji cyfrowej – funkcje dostępności - A.Kożuszek, P. Darnos Sala 208	Od pierwszego uruchomienia do sprawnego zarządzania – projekt Cyfrowy Uczeń (KPO) - P. Darnos, D. Skurzyński Sala 208
Warsztat 7	Grafika komputerowa w SP okiem grafika - Janusz Mazur, Nowa Era Sala 109	Informatyka w akcji, czyli sprawdzone pomysły na angażujące lekcje - Beata Chodacka, Nowa Era Sala 109	Jak uczyć rozwiązywania problemów na informatyce? Tomasz Mikołajczyk, Nowa Era Sala 109	Co nowego w podstawie programowej do informatyki? - Janusz S. Wierzbicki, Nowa Era, OEIIZK Sala 109	Jak zadawać lepsze pytania AI (i ludziom)? Warsztat precyzyjnej komunikacji. - A. Świątowska Sala 109
Warsztat 8	Cyfrowy Escape Room nowoczesnym sposobem na aktywizowanie uczniów - Marta Szłapka, Andrzej Pietrzyk Sala 7	Cyfrowy Escape Room nowoczesnym sposobem na aktywizowanie uczniów - Marta Szłapka, Andrzej Pietrzyk Sala 7	---	---	Projekty STEAM rozwijające kompetencje przyszłości z BBC Micro:bit - Małgorzata Ciżnicka, Adrianna Szofer – “Horyzontarium” PCSS Sala 7
Warsztat 9	Kosmiczna Matematyka – odkrywamy tajemnice Wszechświata przez liczby - M. Lemańska, M. Beyga Sala 9	---	Canva AI: Twoja gotowa lekcja w 5 minut - Karolina Dryńska Sala 9	Matematyka, kodowanie i logika wokół Nas - Karolina Dryńska Sala 9	Canva dla nauczycieli: Magia tworzenia dla Każdego - Karolina Dryńska Sala 9
Warsztat 10	Scratch na sterydach – moduł 3D, AI i nie tylko! - Bartłomiej Krowiak, OEIIZK Sala 103	Zaprogramuj wirtualnego drona! - Bartłomiej Krowiak, OEIIZK Sala 103	Nauczyciele wkraczają do świata Robloxa! - Bartłomiej Krowiak, OEIIZK Sala 103	Google Gemini, projektuj oraz wdrażaj agenty AI – wykorzystaj je w swojej pracy - Marcin Pawlik, OEIIZK Sala 103	Nagraj i zmontuj swój instruktaż, film z wykorzystaniem narzędzi AI - Marcin Pawlik, OEIIZK Sala 103
Warsztat 11	Jak odróżnić halucynacje sztucznej inteligencji od prawdziwych informacji oraz jak efektywnie potwierdzać informację wygenerowaną przez sztuczną inteligencję? - Kamil Sala 208 a	Cyfrowy Architekt Wiedzy - Agnieszka & Grzegorz Ciepielewscy Sala 208 a	Cyfrowy Architekt Wiedzy - Agnieszka & Grzegorz Ciepielewscy Sala 208 a	---	---
Warsztat 12	Spiralny sposób nauki programowania od przedszkola do matury - Bohumir Soukup Sala 105a	Nauki przyrodnicze i ścisłe z wykorzystaniem LEGO education - Szymon Kurzyca Sala 105a	Nauki przyrodnicze i ścisłe z wykorzystaniem LEGO education - Szymon Kurzyca Sala 105a	Spiralny sposób nauki programowania od przedszkola do matury - Bohumir Soukup Sala 105a	Spiralny sposób nauki programowania od przedszkola do matury - Bohumir Soukup Sala 105a
	sesja 1 sobota, 10:00 - 10:45	sesja 2 sobota, 10:50 - 11:35	sesja 3 sobota, 11:40 - 12:25	sesja 4 sobota, 12:55 - 13:40	sesja 5 sobota, 13:45 - 14:30